

# 杏林也瘋狂

遊戲手冊



## 目錄

簡介 .....	3
第一部份：設定 .....	5
安裝程序 .....	5
執行《杏林也瘋狂》 .....	6
第二部份 .....	9
主螢幕構成要素 .....	9
使用控制面板 .....	11
使用彈出式面板 .....	13
彈出式圖示 .....	31
災難 .....	34
使用事業螢幕 .....	35
在銀行 .....	43
年度評價 .....	44
使用選單列 .....	46
第三部份：快速上手指導 .....	46
附錄A：員工與病人心情圖示 .....	49
員工 .....	49
病人 .....	50
發脾氣B：問題與解答 .....	51
指令參考考 .....	53

## 杏林也瘋狂

## 簡介

主題世界的衛生部僱請你（這可能是項明智的決定也或許不是）來主持他們的醫院。你必須做個決定讓你最後功成名就或是身敗名裂。你做得愈好，分數便愈高，薪水也愈高。做得好你就可以在五十歲之前退休到巴哈馬安渡晚年。做得不好，你最後會連一雙自己的襪子都沒有。

想要成功，你必須對需要的病人提供一流的醫療服務，同時也要賺很多錢。開一間醫院很困難，花費也很大，不過如果你在每季結束時能達到一定的目標，最後你會得到另一間醫院更好更具挑戰性的工作。

## 如何使用本手冊

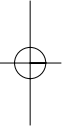
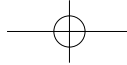
本手冊的第一部份包含所有安裝、執行《杏林也瘋狂》必需的程序步驟。第二部份則說明遊戲的功能特色如何使用，從遊戲初期你會很容易就看得到的，到中後期才會看到的功能特色都有（不過我們也保留了一些最有趣的東西讓你自己去發掘）。第三部份是快速上手指導課程，這是專為那些發現自己竟然能把手冊讀到這裡，等不及趕快進入遊戲的人設計的。同時，遊玩時隨時將附錄放在手邊做參考，對你的幫助會很大。

## 衛生部來的人

雷吉那庫柏利先生的擔心很快就轉為噁心。衛生部一開始就婉拒他拜訪醫院的請求。不過一個星期前在他的桃心木辦公室中，拜訪醫院這主意看起來似乎還不錯。在醫院裡閒逛、和護士們閒聊，或許還可以拉到一些選票。但是現在一切都不對勁了。

他走近櫃台，事情已經不太對了。沒有接待人員迎接他，當他走向電話亭時，甚至看不到護士端咖啡來。（牛奶、兩杯威士忌，就像平常一樣）取而代之的是一連串吵雜的聲音、遍佈瀰漫的氣味，和一堆病人混亂地游走。真是令人毛骨悚然，到底這裡發生什麼事了。雷吉那先生走進附近的一扇門。他一眼望去發現視線被一個浮腫的臉擋住。突然有隻手拿著一根大銀針往這個浮腫的腦袋邊扎下，然後就伴隨著破爆聲癱了下去。



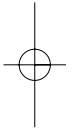


雷吉那先生嚇得往後退向另一扇窗戶。一位醫生正操作著一台令人印象深刻、維護良好的機器。不過這情景卻像是某個人正靠在那機器上往內探看著它的內臟。可是那到底是什麼？那人的舌頭被張得好大，放在一把銳利的刀口上。還沒警告他有把刀正咻咻地降下，那舌頭就被扯下掉進機器的深處。雷吉那先生再次被嚇得跌跌撞撞講不出話來。沿著走廊再過去是一間有著一排窗戶的房間。往裡看去，這位官員很清楚地看到一隻噁心的生物，約有一個人高，但是全身長滿毛。他被綁在一個閃著電流強光的機器上。一位醫生拉下開關，當那台工業標準強度的電療機器啟動，那生物就全身劇烈震晃痙攣。一陣燒焦味從門後微微傳來。雷吉那先生全身發抖走開。下個窗戶佈滿蒸氣，但是雷吉那卻清楚地看到融化的肉被注入一具活生生的骨骸。此時此刻為什麼自己會在這個恐怖的房間呢？

當雷吉那先生後退幾步離開那扇窗，他撞到一位護士推過來的病床。這官員道歉的話差點要脫口而出之時，卻讓他先看到躺在床上的病人。在他還沒來得及眨眼，就看到那病人身上的肉幾忽是透明的，甚至看得到他的骨頭。在他努力不讓自己昏倒時，整個世界變得灰暗起來。他跌跌撞撞走向一台自動販賣機，眼睛閃過一行字 -- 可樂一罐 500 元！他從外套掏出錢，拿了一罐可樂。希望這罐可樂能讓他甦醒。

當他步伐不太穩定地走過櫃台，一口喝下微溫的汽水，他的眼睛看到一些破碎扭曲的臉，雷吉那決定再看看其他的房間。他努力讓自己相信，不會再有比他看到更糟的事了，已經夠了。當他仔細望向一間裝潢得還不錯的辦公室，他看到一位看起來很聰明冷靜的精神科醫師，正坐在沙發上向某人懇談。那醫師看起來很熟悉。油亮的髮型？合身的白袍？是的，還有純正的藍色麂皮鞋。雷吉那先生正想敲門進去要個簽名，這時他瞄到在他右方幾呎不遠的地方，有隻黏黏的綠色異形正用牠一隻碟形的眼睛，面無表情地盯著他看。雷吉那再也受不了了，尖叫著往出口逃跑。

當他衝向出口，雷吉那先生的腳踩到某種液體跌到地板上。他躺在地上，躺在一堆某人還沒消化完的殘餘物中，害怕地抽咽著。脆弱的力氣佈滿全身，他感覺到一隻手抓住他的腳踝，他放聲大叫，無力地張手亂抓，他被抓向醫院混亂的更深處。昏過去之前，他很清楚地聽到有個聲音說，“很好，雷斯。這個人看起來似乎可以在這裡待很久一段時間了。我是說，這是我們今天結束前最大的一個收穫，不是嗎？”



## 第一部份：設定

### 安裝程序

《杏林也瘋狂》必須安裝進你的電腦才能執行。這張光碟片內有 MS-DOS 和 Windows 95 兩種版本，請根據你的作業系統來安裝本遊戲。

### DOS 的安裝

1. 將杏壇也瘋狂光碟片放入光碟機。
2. 在 DOS 提示符號下鍵入 d:Enter 切換到你的光碟機。（如果你的光碟機代號不是 'D:'，請代換為正確的代號。）
3. 當你看到 'D:' 時，請鍵入 setup Enter 執行安裝程式。
4. 接下來按照螢幕上的指示操作。

### Windows 95 的安裝

1. 啟動你的 Windows 95 作業系統
2. 將《杏林也瘋狂》光碟片放入光碟機，安裝程式會自動開始。  
  
註：如果安裝程式沒有自動出現，按下工作列上的開始鈕，選擇執行 (R)...，出現執行對話視窗，鍵入 d:/setup.exe 然後按下確定。（如果你的光碟機代號不是 'D:'，請代換為正確的代號。）
3. 安裝程式會創造一個稱為 Bullfrog 的程式集，加入你的開始選單。
4. 要開始遊戲，請選擇程式集，然後選擇 Bullfrog，最後點選 Theme Hospital。要移除 Theme Hospital，請到 Windows 95 的控制台（開始選單，選擇設定 > 控制台），打開新增 / 移除程式，捲動上下捲軸找到 Theme Hospital，然後選擇它再點選新增 / 移除鈕。



## 執行《杏林也瘋狂》

### 從 DOS 執行遊戲

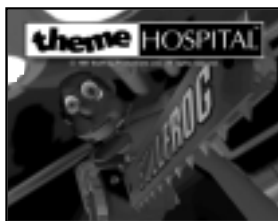
1. 將《杏林也瘋狂》光碟片放入光碟機。
2. 在 DOS的C:> 提示符號下鍵入 cd hospital Enter 切換至《杏林也瘋狂》目錄。
3. 在 C:\hospital 下鍵入 hospital 便可執行遊戲。

### 從 Windows 95 執行遊戲

1. 按下工作列上的開始鈕。
2. 選擇程式集，然後選擇 Bullfrog 項目。
3. 按下 Theme Hospital 便可執行遊戲。

《杏林也瘋狂》開頭會有一小段動畫，要跳過這段動畫，按滑鼠左鍵。然後標題螢幕便會出現。

### 標題螢幕



標題螢幕出現之時，按下空白鍵或滑鼠鍵會打開代號輸入盒。選一個你的代號，如果你沒有代號就輸入一個。這個代號是分辨你的存檔用的。代號可讓玩者維護他們自己的存檔，防止不小心載入了他人的存檔。

註：一旦你輸入代號按下 Enter 後就不能更改了，所以輸入代號時請確定你輸入正確。

## 杏林也瘋狂

### 遊戲選擇螢幕

來見見你的教授。他那巧妙的頭顱骨圖解上有五種不同的遊戲可選擇：移動你的滑鼠讓教授游標指到你要的選項上，然後按滑鼠左鍵進行。

**New Game**：開始設定一個完整新遊戲的程序，然後帶你進入遊戲設定螢幕（後述）。

**Continue Game**：這是特別的情況。當你離開遊戲回到介紹螢幕前，遊戲會自動儲存起來。這個繼續選項能讓你直接進入遊戲。但是請記得，為了要載入你這個遊戲，你必須用和你上次一樣的代號才行。

**Load Game**：讓你進入遊戲載入螢幕，載入之前儲存的遊戲。

**Quit Theme Hospital**：離開遊戲回到你的作業系統。任何時候按滑鼠左鍵或空白鍵可以跳過教授的動畫。

### 遊戲載入螢幕



所有存檔有代號的都會列在這裡。

第 0 的位置是快速儲存位置（你可在遊戲中按 ALT-S 儲存遊戲），滑鼠左鍵按任一個位置便可載入它。

按 ESC 鍵或螢幕下方的 X 便可離開這個畫面。



### 遊戲設定螢幕 (The Game Setting Screen)



按 Easy (簡單)、Medium (中等)、Hard (難) 選擇遊戲難度，你可以用上下方向鍵來選擇。

你可以選擇這是不是你第一個遊戲。如果你回答是，那麼教學模式便會打開。教學模式會用線上程序步驟和高亮度控制來教導你的第一個動作。

你也可以按 X 選擇 Low Res (低解析度) 或 High Res (高解析度)。

### 紙上遊戲螢幕 (The Board Game Screen)



當你按下 OK 開始遊戲，一個紙上遊戲盤會顯示在螢幕上。上頭棋子的位置代表遊戲已經進行到哪裡，當然，也表示你還有多遠的路要走。在畫面上任意點一下滑鼠鍵遊戲便開始。在你面前有一張醫院的空殼外型圖，這時你的任務簡報會彈現出來。這個簡報會告訴你在本季（每季為三個月）結束之前你必須做的事，這是用來檢驗你是否夠資格主持另一個更具挑戰性的新醫院。在任務簡報上按滑鼠左鍵讓遊戲繼續。

## 第二部份：玩《杏林也瘋狂》

《杏林也瘋狂》是個龐大的遊戲。我們設計了很多東西讓你做，所以本質上這個遊戲很難用簡單的幾句話解釋清楚。學習如何玩本遊戲最快的方法就是從遊戲設定螢幕中選擇 First Game (第一個遊戲)，然後跟著螢幕上和本手冊第三部份的教學課程來學習。當你熟悉了以後，記得將本手冊隨時放在手邊查詢第二部份和附錄部份。另外就是多聽聽顧問給你的建議。

### 主螢幕構成要素 (Main Screen Elements)

#### 醫院視野 (Hospital View)



你可以在醫院視野中自由設計你的醫院。這個畫面以等角透視圖顯示醫院掀開屋頂後的樣子。你可以用滑鼠控制指標四處移動。當你將指標移到螢幕邊緣，醫院的其他地方或邊緣地區會顯示出來。

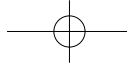
你可以在地圖上任何你認為重要的地方設定熱鍵做記號，這樣以後任何時刻只要按下熱鍵，螢幕就會馬上跳回這個地方。

要設定熱鍵，移動指標到你以後想要很快到達的地方，按下 ALT+F1 到 F5 任一個功能鍵。

遊戲中要跳到設定的位置，按下 Ctrl+F1 (或你設定的那個功能鍵)，然後你的視野就會跳到設定的那個位置。所有的功能鍵都能被設定為熱鍵。

當指標移到醫院人員、病人、儀器和門的上頭時，它的外型會改變。當你將指標停在圖示或遊戲面板上時，工具提示會顯示在旁邊。(所謂工具提示是一個用來解釋圖示或面板功能的小文字框)





## 控制面板（The Control Panel）



控制面板是我們給那一排位於醫院視野視窗下方的圖示取的一個技術名字。控制面板分為四個主要區域：財務（Finance）、建築 / 雇用（Build/Hire）、事業（Business）和動態資訊欄（Dynamic Info Bar）。我們將在後面的使用控制面板中詳述如何使用這個面板。

## 建築計時器（The Build Timer）



當你開始玩遊戲之後，建築計時器是你第一個會注意到的東西之一。它會顯示離醫院開幕前你還剩多少時間。你有幾分鐘的時限讓你建東西或雇用人員，否則你可以將游標移到 GO 上按下滑鼠左鍵直接讓醫院開張。電腦對手會經營三個和你對抗的醫院，他們有時會不等你的建築時間結束，就提前將自己的醫院先開張。

## 顧問（The Advisor）



躲在螢幕右下、控制面板上方的那個小伙子，對於醫院管理各方面有很豐富的知識。當你玩遊戲時，他會幫你注意各種狀況，然後免費給你一點建議。不錯吧？

## 選單列（Menu Bar）



除非你將指標移到螢幕上方邊緣，否則選單列平常是被隱藏起來的。你可以儲存遊戲，載入遊戲，更改遊戲各方面的設定，如遊戲速度（Game Speed），或者看看有關你的遊戲的一些資訊。選單列上有四個選單：檔案（File）、選項（Option）、顯示（Display）和圖表（Charts）。他們的功用詳述在後面的使用選單列的部份。

杏林也瘋狂

## 使用控制面板（Using the Control Panels）

控制面板從左到右分成三個區域。左邊是財務區，中間是你會最常用到的建築 / 雇用區。右邊的區域有兩個功能，如果滑鼠游標指到這裡，事業控制欄會從螢幕底端彈現出來。如果滑鼠游標指到別的地方，這個地方就變成動態資訊欄。

## 財務控制（Finance Controls）



銀行收支平衡（Bank Balance）：這一欄顯示你有多少錢。滑鼠左鍵按下‘\$’的符號可以叫出你的銀行經理，他可以為你安排銀行貸款。右鍵按下‘\$’符號可以看看你的銀行狀況，讓你看看花了多少錢在做什麼事。詳細資訊請參考本手冊的在銀行那一部份。



名望指標器（Reputation Meter）：這個指標器顯示你在主題世界中名望的高低。一開始它會在中間，它的提升或低落要看你整體經營的好壞 -- 包括醫治病人，應付緊急狀況，或維持醫院的整潔。你的名望會影響病人進出醫院的流量，所以請好好注意這個指標！

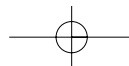
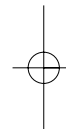


日期（The Date）：提醒你在你的醫院經營接受評價之前，還剩多少時間。經營一家醫院會讓你很忙碌：有時很難記得今天到底是什麼日子！你可以參看本手冊的年度評價那一部份，那裡有詳細的說明。

## 建築/雇用控制（Build/Hire Controls）



建築房間（Build Room）：用滑鼠左鍵按下這個圖示可讓建築房間面板（Build Room Panel）顯現，讓你開始建房間。請參考使用彈出式面板一節下的建築房間，學習如何使用這個面板。





**放置走廊物件 (Place Corridor Items)：**滑鼠左鍵按下這個圖示可以叫出佈置走廊面板 (Furnish Corridors Panel)，提供你一些重要的公共設備。請參考使用彈出式面板一節下的佈置走廊，學習如何使用這個面板。



**編輯房間/物件 (Edit Rooms/Items)：**滑鼠左鍵按下這個圖示可以叫出編輯房間 / 物件面板 (Edit Rooms/Items Panel)，讓你核准興建新房間的藍圖，改變房間及走廊上物件的擺設位置。當你從興建房間面板中選了一間房間，這個面板也會自動被選擇。請參考使用彈出式面板一節下的編輯房間 / 物件，學習如何使用這個面板。



### 雇用人員 (Hire Staff)

滑鼠左鍵按下這個圖示可以叫出雇用人員面板 (Hire Staff Panel)，讓你雇用醫院的工作人員。請參考使用彈出式面板一節下的雇用人員，學習如何使用這個面板。

### 事業控制圖示 (Business Controls)



如果你將游標移到控制面板右手邊第三個區域，會有七個事業控制圖示從螢幕底端彈現出來。從左到右別是：人員管理 (Staff Management)、城鎮地圖 (Town Map)、藥品記錄簿 (Drug Casebook)、研究 (Research)、狀況 (States)、圖表 (Charts) 和政策 (Policy)。用滑鼠左鍵點選任一個事業控制圖示，就可以叫出事業螢幕。關於事業螢幕，本手冊的使用事業螢幕一節有詳細的解說。

### 動態資訊欄 (Dynamic Info Bar)



不管何時當你在醫院視野忙著時，事業控制圖示會消失，這一部份的控制面板就會變成動態資訊欄。當你將指標移到任一個物體上時，它會顯示該物體的有用資訊。例如，假若你將指標移到一扇門上，動態資訊欄會告訴你當時排隊排這個房間的人有多少，以及還有多少病人會加入。

### 使用彈出式面板 (Using Pop-Up Panels)

#### 興建房間面板 (Build Room Panel)

使用興建房間面板來選擇你要興建的房間。有四種房間可選擇：診斷室 (Diagnosis)、治療室 (Treatment)、診所 (Clinic) 和設備室 (Facility)。當你用滑鼠左鍵按下其中之一，面板右方會打開一張所有該類房間的列表，然後在你要興建的房間上按左鍵。

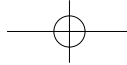
這樣會讓你的游標變成一把鏟子，表示你準備好做房間藍圖。當建築程序進入第二階段，興建房間面板會被替換為編輯房間 / 物件面板。

所有醫院都必備的基本房間列出解釋如下：

#### 診斷室 (Diagnosis)







一般醫師辦公室（GP's Office）：這裡是醫生檢查病人，找出他們哪裡不對勁的地方。醫生的檢查會決定病人是應該到治療室接受治療呢，還是轉到另一間診斷室接受進一步的檢查。



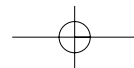
一般診斷室（General Diagnosis Room）：在這裡醫生可以使用特殊的儀器給病人比一般醫師辦公室更詳細的檢查。



病房（The Ward）：可以用來診斷病人，不過病房最大的功用還是提供病人在動手術前一個休息的地方，所以是診斷室兼治療室。一間病房需要配置一位護士。



精神治療室（Psychiatric Room）：可以提供一般的診斷，但是它也是精神科醫師治療精神疾病的地方。和病房一樣，它也是診斷室兼治療室。還有其他類診斷室在你玩《杏林也瘋狂》時會遇到，但以上這些是一開始你會碰到的。



## 治療室（Treatment）



藥房（Pharmacy）：在這裡會有一位護士負責提供藥物給那些經過診斷後認為需要吃藥的病人。

藥房和病房是在診斷室的描述之下。它們是診斷室也是治療室。



手術房（The Operating Theater）：手術房也是治療室之一。在等級一你不會碰到手術房，因為你需要兩位合格的外科醫師來主持一間手術房。

## 醫療室（Clinics）



在《杏林也瘋狂》中有好幾種診所。醫生使用這些具有特殊配備的房間來治療實際上你看到病人得到的許多疾病。興建所有種類的醫療室是你玩《杏林也瘋狂》最主要的目標，我們不想告訴你太多以免壞了你玩遊戲的興致。





### 設備室 ( Facilities )

設備室不像治療室或醫療室那麼迷人，但是如果你要將醫院順利經營下去，設備室是不可或缺的。設備室共有四種：廁所 ( Toilets )、工作人員休息室 ( Staff Rooms )、研究室 ( Research Rooms ) 和訓練室 ( Training Rooms )。



廁所 ( Toilets )：為了病人的個人衛生，廁所是必要的，因為他們將待在你的醫院很長一段時間。



工作人員休息室 ( Staff Rooms )：當你的醫生護士們累昏了時，給他們一個放鬆的地方。就跟真實生活一樣，當《杏林也瘋狂》裡的醫生護士們長時間工作後，將會變得非常疲倦。



研究室 ( Research Rooms )：讓有研究能力的醫師研究新的治療方法、改進藥品和技術、完成新的醫藥設備。如何控制研究將在第 35 頁的使用事業面板中詳細討論。你不能在等級一時興建研究室。



訓練室 ( Training Rooms )：在這裡，具有顧問醫師等級經驗的醫生可以教導技術給其他的醫生。參加訓練會議的醫生能增加他的能力等級。當醫生達到某個等級的能力時，他們就有資格可以升等。升等是自動的。當某個醫師升等後，他必須經過一段時期的實習。從實習醫師升到醫師，這段時期是六個月。從醫師升到顧問醫師，實習時期將持續十二個月。實習期間，醫生具有升等後的功能，但領的是升等前的薪水。

注意：遊戲中後期你才能建訓練室。

如果顧問醫師有技術外科技能、精神科技能或研究技能，他也可以訓練受訓醫生這些技能。擁有兩種技能的顧問醫師，訓練期間可以同時通過這兩種技能。

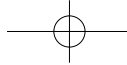
訓練一位醫生要花多少時間，必須要看你同一時間送多少醫生去訓練而定。愈多醫生參加訓練會議，會議就愈長。訓練室內如果有擺設骨架和書櫃，可以減少會議時間。當醫生在受訓中，你可以呼叫出工作人員螢幕 ( F6 ) 選擇受訓的醫生，看看訓練進行多久了。醫生的技能顯示在螢幕下方的一個長條上，就在訓練刻度下。訓練刻度顯示醫生的訓練進展多少。

### 佈置走廊面板 ( Furnish Corridor Panel )



如何佈置醫院的走廊是很重要的。你可以選擇的走廊佈置物品如下：





**服務台 (The Reception Desk)：**這是最重要的一個設施。沒有服務台病人就不會來你的醫院。每個服務台需要一個服務員才能運作。如果兩個服務台靠得夠近，它們可以服務同一列排隊的人，反之如果服務台離得遠，它們就服務不同列排隊的人。



**長椅 (Benches)：**給病人一個舒服的地方坐。沒有椅子坐的病人會很快地厭煩，所以請將長椅放置在病人需要坐的地方，例如治療室外面、服務台旁邊，或你設計的等候區域。



**飲水機 (Drink Machines)：**給你的病人解渴。把這些機器放在你認為最有效的地方，你可以從它們身上得到很多收入。人們喝的愈多，他們就愈需要上廁所。你必須為這些偶發事件好好設計。



**滅火器 (Fire Extinguisher)：**VIP (Very Important People) 會很重視這個東西。VIP 喜歡有安全感。他們來參觀時如果沒有看到足夠令人心安的數目的滅火器，他們呈給衛生部的報告會很難看。滅火器也會提升醫院設備的安全等級，而且它們的存在也會讓病人和工作人員更快樂。



**暖爐 (Radiators)：**散布溫暖給整個醫院。當病人感到寒冷，他們會放棄而走出去。工作人員也會受暖爐影響，而且當他們在一間有著愉悅的溫暖環境的醫院工作時，會更加快樂。醫院愈溫暖，病人會愈口渴，就會花更多時間在飲水機上。但是一旦醫院太熱，人們會跟太冷一樣，變得很煩躁。



**植物 (Plants)：**會讓每個人都很快樂。請記得植物需要澆水，死掉的植物會讓人不高興。植物需要打雜工來為他們澆水，而且如果你將他們放在打雜工容易走到的地方，他們會很高興的。謝謝。

除了走廊以外，植物、暖爐和滅火器也可以放在房間裡。而飲水機、長椅和服務台則只能放在走廊。通常來說，你在房間佈置愈多物品，裡面的工作人員就感到愈受重視。這樣能讓他們更好更快樂。

### 編輯房間 / 物品面板 ( Edit Rooms/Items Panel )

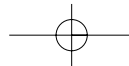


當你用滑鼠左鍵按下編輯房屋 / 物品圖示，然後移動指標到一個物品或房間上打算編輯時，指標下的那個房間或物品會開始閃爍。再按一次左鍵可以重建它、清除它以存回多餘的錢，或將它移到別處。請記住在任何時刻你都可以用滑鼠又鍵按下走廊佈置物品以編輯它。



當你已經從興建房間面板中選擇了某類特定的房間時，編輯房間 / 物品面板也會出現。當指標變成類似一把鏟子時，可以開始排列房間的佈置藍圖。佈置藍圖會秀出房間的大小和位置。選擇房間的一個角落點，然後按住滑鼠左鍵拖拉滑鼠直到房間的大小符合你的要求。按下編輯房間 / 物品面板中的綠色十字鈕，可以取消佈置藍圖讓你再次開始。

註：有些房間比其他的房間需要較大的空間。如果藍圖是紅色的，那麼你必須增加房間的大小，或將它移到別處。合法的藍圖會顯示出藍色。





一旦你按下綠色勾勾確定滿意你放置的藍圖，編輯面板接著會要求你放置門。你可以在藍圖的四邊牆壁其中一面按滑鼠左鍵（當你沿著牆壁移動游標時，你會在牆上看到門的藍圖外框）。同樣的，你也可以在取消（Cancel）鈕上按滑鼠左鍵，取消你不覺得滿意的門。



然後你還可以放置窗戶，用上述放置門同樣的方法放置窗戶。但是，窗戶不像門是房間必備的設置。如果不想要，你可以不用放窗戶。



一旦這些建築元素加入你的藍圖之後，房間就算建好了。剩下的就是佈置。每間房間有它特別的佈置物品。現在是將這些物品放入你設計出來的房間的時候了。例如，如果你興建訓練室，它就會跟著有書櫃和一具解剖骨架。當物品黏附在游標上時，按滑鼠右鍵可以旋轉物品九十度，按左鍵將它們放入房間。



你可以在抽屜按鈕（Till Button）上按左鍵，為房間買一些額外的特殊佈置物品。這樣會打開一張選單列出屬於這間房間的物品。你可以訂購額外的物品，例如為你的訓練室買一副解剖骨架或買個書櫃。房間裝備得愈好，它就運作愈好，而且裡頭的工作人員也會更快樂、更有生產力。

### 雇用工作人員面板（ Hire Staff Panel ）

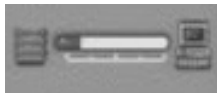
使用雇用工作人員面板，你可以由可從事工作的候選人員名單中，為你的醫院選擇醫生、護士、和其他的工作人員。如果你選擇了一個新成員 -- 但是在將它們放入醫院之前，你想改變主意 -- 你可以按右鍵取消雇用程序。有四種人員可選擇：醫生（Doctors）、護士（Nurses）、打雜工（Handyman）和櫃台服務員（Receptionists）。



**醫生 (Doctors)：**是醫院中最有價值的人員。它們也是能力上最多變化的一群。醫生有三種重要的屬性：資歷 (Seniority)、能力 (Ability) 和技能 (Skills)。



橫槓上面的聽診器、手提包和汽車代表醫生的資歷。你可以從滑動桿上箭頭所指的地方看出這位醫生是實習醫生 (聽診器)、一般醫生 (手提包) 還是顧問醫生 (汽車)。還有另外一種說法就是，這位醫生是劣等的、標準的，還是優秀的。醫生的資歷會影響他治療病人的速度、診斷的準確度，以及薪水。最重要的是，只有資歷最長的醫生 -- 顧問醫生 -- 才能在你的醫院訓練其他醫生。(請參考訓練室一節)



兩旁一頭有算盤一頭有電腦的橫槓代表醫生的能力。擁有較高天賦能力的醫生本質上會比能力低的醫生做出更佳診斷。

一位醫生最多可以有三種不同的技能。這些不同的技能決定醫生能在你的醫院裡做什麼。



外科手術刀代表這位醫生是一位外科醫生。手術房需要外科醫生。沒有外科醫生手術房就不能運作 (事實上，一間手術房需要兩位外科醫生)。兩位有外科技能的醫生進入手術房，它們會自動穿戴整齊準備開刀。



一本墨跡測試書表示一位精神科醫生。只有精神科醫生才能在精神治療室工作，為有精神疾病的病人治病。



發亮的燈泡代表研究技能。如果你的醫院有研究室，具有研究技能的醫生能夠研究增進藥品和儀器效能的新方法，或者去設計全新的診斷室和治療室。

**護士 (Nurses)：**護士只有分能力等級。這是由一個能力橫槓來代表，和醫生是一樣的。護士的能力愈高，雇用它們的花費也愈高。護士只在病房、藥房和骨科診所工作。

**打雜工 (Handymen)：**清潔醫院。他們的能力橫槓表示他們偵測問題的能力。他們會快速巡查、掃除紙屑和掉落地上的垃圾、為植物澆水、照顧暖爐，和維護醫院中昂貴的設施。擁有愈多打雜工，你的醫院就會愈乾淨、愈安全。

**櫃台服務員 (Receptionists)：**坐在桌子後面引導病人到他們的第一個醫生的辦公室。沒有服務員，病人不會到你的醫院來。服務員的能力橫槓表示他們引導病人到診斷室的快慢。愈忙的醫院通常需要愈多的服務員。

### 排隊面板 ( Queue Panel )



管理排隊的人是很有用的。舉例來說，當你看到某個人排到列隊的後面，表示這個人正遭受某種你能治療的疾病。疾病愈早獲得診斷，你就愈早拿到錢。當你移動滑鼠到某個門上，所有正在排隊等候這個房間的病人會在他們的頭上顯示排隊圖示。在門上按左鍵可以打開排隊面板。

訪客計數器 ( Visitor Count ) 顯示等候這個房間的人數。

最大排隊人數 ( Max Queue Size ) 是該房間的建議排隊人數。內定值是 6，但可以增加或減少。

病人喜歡盡量不走路，所以會選擇較近的門而不會去較遠的門。限制房間的最大排隊人數可以幫你預防瓶頸。隊伍可能會超過最大人數，不過這是當所有的隊伍都超過限制之後才有可能。親自實驗是最有效的方法。



在門上按左鍵可以放大選擇的隊伍所在的醫院視野。



在病人身上按下滑鼠左鍵拖拉到門或綠色隊伍圖示上，可以搬移病人到隊伍的前面或後方。

你也可以用同樣的方法將病人搬出隊伍到另一個房間。例如，如果你有兩間一般醫生辦公室，有一群病人已經聚集其中一間的門外時，打開排隊面板點一個病人，然後你可以搬移病人到另一個一般醫生的排隊隊伍裡。病人就會自己離開現在的隊伍加入另一間辦公室的隊伍。每當你點選排隊面板中的某個病人，他就會在醫院視野中閃爍。

#### 病人指引面板 (Patient Redirection Panel)



在病人身上按住滑鼠右鍵可以叫出此面板。

要選擇某個圖示，按住滑鼠右鍵往下拉，移到你要選的圖示上。放開時該圖示就會被選擇。

櫃台服務員隊伍 (Receptionist Queues) 要盡量減少。太接近的服務員會同時服務同一列隊伍，而分離較遠的服務員則各自服務它們自己的隊伍。

你可以將病人從這個服務台移到另一個服務台，就跟你處理房間的排隊隊伍一樣。但是你不能將服務台的隊伍直接移到房間的隊伍去。左上角的圖示會送病人回到服務台。這個方法很有用處，特別是當你發現有太多病人排在同一列隊伍，而你又沒有時間一個一個動手移開他們。用這個方法，櫃台服務員會自動為你排序病人。

右上角的圖示會釋出病人，送他們回家。

## 杏林也瘋狂

下方三個圖示表示其他三家和你競爭的醫院。任選一個，你可以將病人送往那間醫院。這樣做並不是壞事，因為如果你手上有傳染病，你會希望和你的對手分享。

#### 工作人員資訊面板 (Staff Information Panel)

這個資訊面板有三種：一種是醫生的，一種是護士和服務員的，一種是打雜工的。



醫生面板 (Doctor Panel)：要呼叫醫生面板，在醫生身上按滑鼠左鍵即可。



醫生資歷橫槓顯示該位醫生是實習醫生、一般醫生、或顧問醫生。



醫生的心情如何也可以在這個面板看得出來。不快樂的醫生會想要辭職，以獲得更高的新水或紅利。

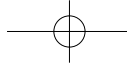


你也可以在這裡看到醫生有多疲累。一位累壞了的醫生會很快就變得不快樂。到工作人員室休息可以提振他們的精神。



這個面板也會顯示醫生的能力值。能力值愈高，醫生在各方面的工作表現就愈好。





該位醫生擁有的任何技能也會顯示在這裡，所以你可以很快地看出他有外科醫生、精神科醫生或研究的技能。



醫生可以在訓練室訓練獲得技能。你也可以察看醫生的薪資和每個月給付薪水的情形。薪水比一般市場等級愈高，他就會愈快樂。



如果你想要某位醫生滾蛋，滑鼠左鍵按下紙袋的圖示便可開除他。電腦會請你再確認一次。



在抓起（Pick Up）按鈕上按下滑鼠左鍵關閉面板，你會抓住那位醫生。你可以將他直接放在房間裡（如果某個房間需要他）、或放在走廊（如果不是馬上需要他的服務）、或工作人員室（如果他已經很累的話）。

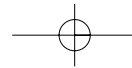
如果你將醫生放在某間已經有醫生的房間，能力較差的醫生會離開，由能力較佳的醫生接管。

註：你也可以用滑鼠右鍵點醫生或其他工作人員來抓起他們。



當醫生在醫院裡走動時，監視視窗會秀出這位醫生。如果你在這個圖像上按左鍵，醫院視野會放大到那裡。按住左鍵然後在監視視窗上按滑鼠右鍵，可以讓你在醫院中一位接一位輪流放大每位醫生。左鍵按取消（Cancel）鈕離開面板。

**護士與服務員面板（Nurses And Receptionists Panel）：**除了沒有技能與資歷外，護士與服務員資訊面板和醫生資訊面板雷同。其他的按鈕功能是一樣的。



**打雜工面板（Handyman Panel）：**打雜工面板和護士面板一樣，除了中間三個按鈕：



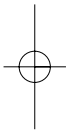
這些按鈕顯示他對於三個主要的工作（打掃、澆水、修理機器）給予多少的注意。每個圖示下方的橫條顯示他給予每個工作多少程度的注意。左鍵按任一個圖示可以改變他們的優先順序。增加注意的程度，打雜工就會特別為你選的圖示的那個工作賣力，而犧牲其他兩個。多實驗各種不同的設定，以讓你的打雜工在任何時候都工作得很好。

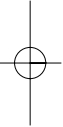
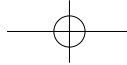
註：如果你抓起打雜工將他放在垃圾上面，他會馬上清除乾淨。

**工作人員辭職面板（Staff Resignation Panel）**



當某個工作人員想要辭職時，他的頭上會冒出一個辭職圖示。同時，一個彈出式圖示會出現。等待你回答的時候，該人員會繼續工作。如果持續忽略他達一個月時，那個圖示會消失，然後這位夢想幻滅的員工就會永遠地離開醫院。





如果你在圖示上按左鍵，工作人員辭職面板會出現。當工作人員要辭職時，通常是因為他們認為應該得到更多薪水，不管是給予紅利或提高薪資。當你打開工作人員辭職面板，你會被告知他們有什麼不滿。



**錢包 (Moneybags)：**要給付他們的要求，用左鍵按這個圖示。工作人員會回去工作，感到更快樂。



**開除 (Sack)：**要請這位麻煩專家走路，在這裡按左鍵，他們就會直接走出醫院。從此眼不見為淨。

### 病人資訊面板 ( Patient Information Panel )



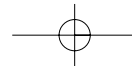
你可以在病人身上按滑鼠左鍵呼叫出病人資訊面板。從這裡你可以得到有關病人的健康方面的詳細資訊，如果你要的話，也可以操作單獨一個病人。



**健康圖表 (Health Chart)：**這是一張從病人進醫院以後的健康狀況的圖示表。如果健康狀況持續惡化，病人就會死亡。左鍵按這張圖表叫出病人的病歷表，它會列出病人曾造訪過的房間。如果病人已經瀕死，一個警告的骷髏頭圖示會出現在病人的頭上。



**快樂指數 (Happiness)：**這條橫槓表示病人有多快樂。如果太低，病人會變得厭煩然後就離開醫院。



## 杏林也瘋狂



**口渴級數 (Thirst Level)：**這條橫槓表示病人有多口渴。如果口渴級數太低，病人會自己買喝的。



**溫暖指數 (Warmth)：**病人會變得很熱或很冷，這要看暖爐的數目和他們所在地方的情況。太冷或太熱對病人都不好，他們會變得厭煩然後離開醫院，除非溫度回復正常。



**監視視窗 (Spy Window)：**在你的醫院裡觀看病人。如果你在視窗上按右鍵，你可以在所有的病人間一個接一個輪流捲動。如果你按住滑鼠左鍵，然後按右鍵，你可以輪流在醫院視野中放大每個病人。



**隊伍按鈕 (Queue Button)：**這個按鈕會打開該病人正在等待的房間的排隊面板。



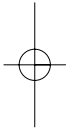
**治療 (Go For Cure)：**這個按鈕會直接送病人去治療。診斷所達到的程度決定病人被治癒的機會百分比。當某個病人快死了，而你想用你的聲譽賭一下是不是能治好他 - 外加賺點錢的時候，這個按鈕很有用處。



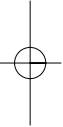
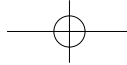
**記錄簿 (Casebook)：**當病人已被診斷過，這個選項才有效。滑鼠左鍵按下這個圖示會帶你到藥品記錄簿 (請參考第 35 頁，使用事業螢幕)。



**釋出病人 (Discharge Patient)：**這個按鈕會命令病人離開醫院。當病人帶著某種你無法處理的狀況到你的醫院時，這應該是你可以給他的最好建議。







離開按鈕（Exit Button）：離開病人資訊面板。

### 機器維護面板（ Machine Maintenance Panel ）



機器的強度（Strength）決定一台機器開始出現故障之前能承受多少的磨損。你可以從冒煙的標誌看出哪台機器故障耗損。機器如果一直任它磨損最後會爆炸。附近的滅火器可以幫助減少爆炸的風險。爆炸的機器會殺了房間內的每個人，使該房間從此永久不能使用。

移動游標到任一台機器上你可以找到它的強度，還可以看動態資訊欄說些什麼。大部分的機器建造完成時有 10 點強度，可以透過研究機器改良技術來增加強度。（請參考第 39 頁，使用事業螢幕之下的研究一節）

要修理機器，用左鍵在機器上按一下，機器維護面板便會出現。用右鍵在面板的機器名字上點選，你可以輪替選擇醫院中所有的機器。有打雜工安排照顧的機器，在其名字兩旁會有括號括起來。

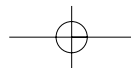


使用次數（Used Count）：顯示機器從第一次建造完成之後，已被使用了多少次。使用愈多，耗損也愈多。地震也會增加使用次數（請參照後述的地震！）。一旦機器的使用次數超過它的強度，繼續使用會導致故障，這時你就需要打雜工來搞定它。這個橫槓也會顯示機器實際上的耗損程度。



持續使用將導致惡化。這條橫槓會從左到右顯示出惡化程度。

當物體開始故障，它就會開始冒煙。持續愈久，煙冒得就愈多，最後機器就會爆炸。當機器爆炸，它會殺了房間內所有的人，使房間變得無法使用。只要房間被催毀了，你就不能再編輯或刪除那間房間。



修理機器（Repair Machine）：這個圖示會呼叫打雜工來修理機器。打雜工修理完機器，動態資訊欄內的使用次數會返回零，但是有時機器強度會減少一點，這表示下一次它會更快地耗損完。特別是當機器修理完畢，而使用次數已經蠻高的時候，這種情形更容易發生。



改良機器（Improve Machine）：照原價錢用新的機器替換舊機器。機器的強度會回復到它的原始狀態。如果你已經研究出改良技術，這台機器可能會比以前有更高的強度，讓你不必常常修理它。

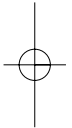
### 音樂盒面板（ Jukebox Panel ）

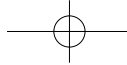


《杏林也瘋狂》的樂譜由八種不同的旋律組成。藉由音樂盒面板，你可以選擇你不想聽的旋律或選擇新的旋律。音樂盒面板在選單欄之下（請參考第 46 頁，使用選單欄），或按ALT-J 呼叫。音樂的選擇不會影響工作人員或病人的精神狀態，但是會影響你的。

### 彈出式圖示（ Pop Up Icons ）

彈出式圖示是用來傳達遊戲中伴隨而來的緊急狀況或迫切危機的重要資訊。如果你不回應，麻煩就會爆到你臉上、導致大型的罷工、損失名譽，讓你不知所措。如果你不好好注意的話，最後可能會有一堆圖示在螢幕上。在圖示上按左鍵就可回應它。





## 急診（ Emergencies ）



急診是種特別情況，某些病人有特殊的疾病或狀況。你不需要診斷病人，因為你已經知道問題在哪裡。相反地，如果你接受了急診，你就必須在某個時間期限內試著治好他們。

如果你選擇處理急診，一支護士的手錶會出現在螢幕左下角。這就是用來倒數計時你還有多少時間可治療急診病人。

病人會乘直升機降落在醫院旁的停機坪上，然後跑到服務台。你可以從他們頭上閃爍的藍燈辨識出他們來。服務員會送他們到正確的治療室。

有些治療比其他治療需要花更長的時間，所以請先確定你沒太高估你的醫院的設備。

## 流行病（Epidemics）



當病人被診斷出來有傳染性疾病，流行病就會被揭露出來。所有被傳染病人接觸過的其他病人也會被感染。你有一種選擇：

**公佈流行病（Declare An Epidemic）**：如果你公佈了流行病，這個疾病的治療程序就會變為正常。你的病人會自動被接種疫苗，停止疾病的散布。你會被罰款，而你的聲譽也會蒙受損失。

**企圖掩飾（Attempt A Cover-Up）**：掩飾是一項與時間賽跑的競賽。所有感染的病人會在頭上被標記以閃爍的昆蟲圖示。流行病手錶接著會開始計時，直到多疑的衛生部督察員跑過來巡查。當他跑到服務台，他會開始尋找受感染的病人。每找到一個，就會扣你一次罰款，損失一點聲譽。

要阻止流行病的散布，在流行病手錶上按滑鼠左鍵，標示出有昆蟲圖示在他們頭上的病人，讓他們接受疫苗接種。任何空閒的護士就會充斥你的醫院，試圖找到並為每一位感染的病人注射疫苗。下一位應該被接種疫苗的病人，在他或她的頭上會顯示一個箭頭。接種疫苗可以避免病人進一步散布疾病，但是他們仍然需要接受治療。

杏林也瘋狂

計時倒數完之前如果你能打贏這場對抗流行病之戰，會為你贏得財政上的補償及聲譽上的急速上升。

## 雜項（ Miscellaneous ）

其他幾個較不重要的彈出式圖示會不定時出現。



**新種疾病（New Disease）**：你的一般醫師診斷病人，發現一種對他目前的等級來說算是新的疾病。你會發現你自己在不同的等級發現相同的疾病。每一間你經營的醫院必須自己發現每種疾病。



**決定（Decision）**：你必須決定如何對待還未診斷完全的病人，或帶有你的醫院無法治療的疾病的未診斷完全病人。祝你好運。



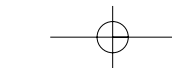
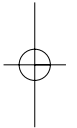
**辭職（Resignation）**：當有工作人員威脅辭職時，這個圖示就會出現。你是要屈服於他們無理的薪資要求，還是為了他們狂妄的言行而開除之。如果你忽視他們，他們就會離開。

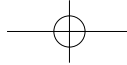


**VIP**：當這個圖示出現，就表示有個重要人物要來參觀你的醫院。你可以應允他的要求或藉口推託。事實上 VIP 對於你的醫院很重要。如果他們高興，你就可能獲得現金贊助或名譽的快速提升。否則你的聲譽就會突然轉壞。拒絕參觀是一項很簡單的規避藉口，但是太常這麼做，無論如何 VIP 還是會突然造訪。



**傳真訊息（Fax Message）**：偶而你的傳真機會收到某些種類的傳入訊息。這些訊息通常會為那些你已經注意到的事件添加細節，例如哪位 VIP 對你的醫院評價如何、你治療的急診病患有多少、上一次的贊助紅利有多少等等。





## 災難（ Disasters ）

醫院人員有時候也需要處理災難事件並持續保持工作效率，而這些事件常會在醫院的一般手術中發生，為了測試你的勇氣，我們也將一些類似的災難放進這個遊戲中。

### 嘔吐波浪（ Vomit Waves ）



嘔吐並不是一件好事，但是在你醫院的病人卻會因為生病而不得不嘔吐（有時他們是病的如此嚴重），對於一個打雜工來說迅速的清理這些嘔吐物並且不使他們引起任何的騷動是他們工作的一部份，不過，你也知道嘔吐物是什麼樣子，如果一個人看見另一個人開始嘔吐這種噁心的感覺就會散播開來，到後來你就會有兩個嘔吐的病人，如果你的病人在醫院已經開始嘔吐，這時如果你的打雜工因為太忙，而無法即時清除這些殘渣，你的醫院就會開始一連串的嘔吐了。試想當你看到一個小小的雪球從山上滾下來而引起的大雪崩...，一連串的嘔吐可以輕易擊倒你的打雜工，而帶給你整頓上的大麻煩。

### 暖爐爆裂（ Boiler Breakdowns ）

如果你有一堆的暖爐，而沒有一堆的打雜工，那麼暖爐就有爆裂的危險，而這將導致你的醫院會有一段冷熱失調的時期，這對你的病人將不會有任何的好處，一旦暖爐爆裂你將對他們毫無辦法，只有乖乖的等候，直到他們自動修復。

### 地震（ Earthquake ！ ）

當一個小小的震動發生，你就該做好發生大地震的準備。他們會導致你機器的傷害，增加他們被使用的次數，如果一個機器已經被使用很多次了，他們就有爆炸的可能。所以，一旦你注意到小震動的發生，你就應該去評估那些機器的壽命。

## 老鼠（ Rats ）

鼠輩們的出現是你醫院垃圾和骯髒的副產物。老鼠喜歡在壁腳板的洞穴出入，一旦你看見鼠輩，就將你的滑鼠指標，指著他們然後射殺，宰了他們！不過要確定打雜工們確實將他們清除乾淨。

## 使用事業螢幕（ Using Business Screens ）

在控制面板的最後七個圖示，當你將游標移近他們才會顯示。當你的游標不在那個區域，動態資訊欄將會佔據那個地方顯示。當你的游標移近這個區域，事業面板圖示就會出現，幫助你處理那些隱藏在螢幕之後的遊戲狀態。

### 人員管理（ Staff Management ） [F6]



在這裡有你的工作人員名單列表，你可以看見有關於他們的快樂、疲勞及其他相關屬性的資訊。你也可以在這裡處理開除和紅利獎金等等的事項。

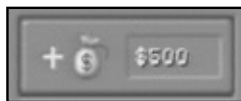


你可以用方向鍵從人員資訊區的一個區域移到另一個區域，當然也可以用滑鼠左鍵點選有關的區域。如果你有很多的工作人員，畫面左邊的大箭頭可讓你在列表中移上移下，讓你看得到他們全部。

士氣、疲倦和技能也在這裡以橫條顯示，你可以由這些橫條的上升下降看出趨勢的走向。

放大鏡表示工作人員對細節的注意程度。這個將左右工作人員對於被呼叫到醫院另一間房間的回應速度。





錢包圖示讓你給予選擇的工作人員百分之十的紅利。它也能告訴你這樣會花多少錢；



當左鍵按下帳單圖示時，它會以提高百分之十的薪資來獎勵工作人員。這樣不用說當然會讓他們高興得更久，這個圖示也會告訴你這樣會花多少錢；

手的圖示是用來開除你選擇的工作人員。

監視視窗讓你觀察工作中的員工，不管何時他們在醫院。如果你用滑鼠左鍵按監視視窗，你會離開這個畫面進入該員工的工作人員面板。

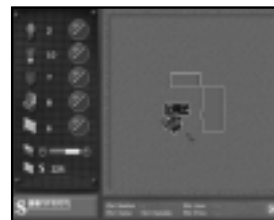


每當你選擇醫生，螢幕下方會有額外的資訊。醫生的資歷（實習醫師、一般醫師或顧問醫師）、技能（例如精神科醫師或外科醫師）會被顯示出來。如果某個醫生正在接受某種技能的訓練，技能下方會顯示一個橫條，顯示該位醫生訓練進行的程度。請參考興建房間的訓練室一節。

## 城鎮地圖（Town Map）



左鍵點選這個按鈕會呼叫出一張地圖，顯示醫院的位置和附近的區域。在第一級中只有一塊地。但是從第二級以後，你可以買額外的土地來擴張你的醫院。這些土地會以紅色顯示，你可滑鼠左鍵按下它們來買。你可以移動滑鼠游標到這些土地上看看每一塊土地的資訊。



註：購買土地會花費大量的金錢，而且一旦買了就不能賣掉。

在城鎮地圖上按滑鼠右鍵可以離開回到你按下按鈕時的醫院視野。

城鎮地圖上的鉛筆可以切換每個物體在地圖上以亮點顯示與否。你可以切換人的顯示與否、植物的顯示與否，滅火器、機器和暖爐的顯示與否。你可以看到每個暖爐所溫暖的區域以大紅點圍繞它來顯示。調整左邊熱量等級欄（Heating Level）旁邊的加減按鈕，你可以增加或減少由暖爐所產生的熱量。請注意提高熱量等級會增加你每個月的熱能帳單。你可能會希望放置更多的暖爐來提高熱能覆蓋的區域。

你可以觀看畫面左邊熱量等級欄下的熱能帳單。這是每個月要維持你的暖爐以現在的等級正常運作所要付的錢。暖爐買的愈多，帳款就愈多，也會增加每個暖爐所產的熱能，就如上段所述。

在螢幕左下角你可以看到你現在銀行存款的平衡狀況。在這裡按下滑鼠左鍵會帶你到銀行經理（Bank Manager）螢幕。



## 藥品記錄簿（Drug Casebook）[F2]



這個螢幕可以讓你改變每次診斷和治療所索取的費用。治療費用的百分比將告訴你醫院正在依據建議費用索取什麼東西。建議費用將會根據醫院的聲譽和之前成功的案例為特定的治療訂定費率。



你可以用滑鼠左鍵按旁邊的 +/- 按鈕來改變建議費用的百分比。

記錄簿會列出你已經發現的、診斷出來的，及研究出來的疾病和診斷室，但這並不表示你的工作人員已經有能力治癒它們現在可以試圖去治療的疾病。列表的下方是一個治療指標器。當你高亮度選取某個疾病，列表下方的按鈕會顯示這個疾病是被精神療法、藥房的藥品，或是被某個醫療儀器治療的。

請注意在藥品治療區（一個玻璃燒杯）裡有一個數字。這是該藥物的藥效百分比。研究藥物會增加它們的藥效。

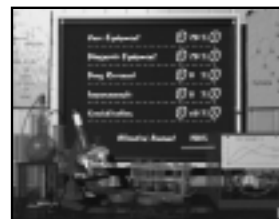
你要經常檢查藥品記錄簿中的百分比，因為它們會經常改變，需要你再來調整。過度收費會讓你在短時間內賺很多錢，但也會讓新的病人不敢上你的醫院。減少收費會增加進入醫院的人數，暫時提高你的聲譽，但是每次治療都讓你少賺一點。

螢幕下方的改良治療方法按鈕，可以指定現在所選擇的治療法，其研究專門領域的百分比。

## 研究（Research）[F4]



等級一是不提供這個畫面的。但在其他等級之中，在你研究之前必須先興建一間研究室。



當你第一次進入研究畫面，全部五個項目都佔總研究的百分之二十。如果沒有研究員被安置在研究室，儘管有這些數字，研究仍然不會開始。你安置在研究室的研究員會將它們的時間平均花在這五個項目上。要改變研究員研究的優先順序，左鍵按下每個研究項目旁的箭頭鈕來改變百分比。

註：研究比例的總和不能超過 100%。此外，放置愈多的研究員和研究裝備就愈能減少每種改良程序所耗費的時間。

五種研究項目如下：

**治療與診斷（Cure and Diagnosis）**：這項能研究新的治療室，以及更大範圍的診斷室。

**藥品（Drugs）**：這項能改進所有藥品的藥效。

**改良（Improvements）**：這項能提升所有機器的強度值。

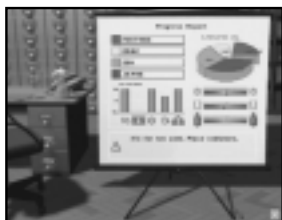
**專門科目（Specialization）**：這項能集中研究某個特定的，你在記錄簿畫面中能選擇的治療方法。



### 進程報告與狀況（ Progress Report and Status ） [F8]



這個畫面能提供有關於你和其他玩者的遊戲進程的相關資訊。右上角有一張餅圖，它會顯示有多少人口分布於遊戲中的四家醫院。左邊則是一張圖顯示你的勝利標準。你必須在每個四分之一循環的結束時，於每個勝利標準中都獲得百分之百才能贏得那個等級。



這些標準分別是聲譽（Reputation）、金錢（Money）、治癒數（Cures）、快樂指數（Happiness）和醫院價值（Hospital Value）。每項都是你必須努力達到得固定數值，這是由每個等級一開始的簡報中設定出來的。

右上角是四個競爭醫院其經營者的姓名，也包括你的。左鍵按任何一個名字將顯示那間醫院的狀態。

進程報告也會顯示關於整體快樂指數，以及你的醫院病人的口渴與溫暖程度的資訊。這能給你一個遵循的指標，讓你知道有哪些改進是你 可以做的。

### 圖表（ Charts ） [F5]



這個畫面以圖表顯示你的各項狀況：

現金收入（Cash In）

現金支出（Cash Out）

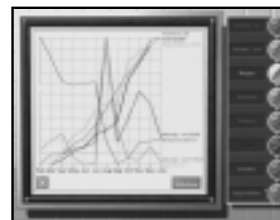
總薪資支出帳單（Total Wage Bill）

銀行平衡（Bank Balance）

拜訪你醫院的病患人數（Number of Patients Visiting your Hospital）

成功治癒的人數（Number of Successful Cures）

聲譽（Reputation）



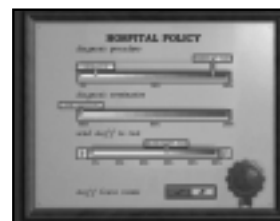
你可以用滑鼠左鍵按右方的關連鉛筆來切換每項狀態的開或關。用右鍵按鉛筆則會將其他項目關掉，剩下所選的那一項。

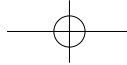
你也可以左鍵按下方的綠色按鈕來循環切換圖表的時間刻度，一直到圖表顯示的右方。內定的設定值是顯示一年，第二個顯示十二年，第三個則以四年為一個刻度顯示 48 年。

### 醫院政策（ Hospital Policy ） [F3]



你的醫院有一個對待員工及病患的政策。你能在這裡觀看並更改它。





首先，你可以設定偏好選項（Preferences）對於未完全診斷的病人是要就此醫治還是送他回家。如果某位病人的不完全診斷（Partial Diagnosis）的百分比低過送回家（Sent Home）的滑動桿，該位病人就會自動送回家。如果高過猜測治療（Guess at Cure）滑動桿，該位病人就自動地送去治療。任何病人如果他的百分比在這兩個滑動桿之間，那就需要你來決定。

診斷結束（Diagnosis Termination）是種卑劣且陰險的賺錢方式。雖然你可以診斷一位病人直到 100%，然後治療方法已經很明顯了，但你還是可以將病人留在醫院做一些不必要的進一步診斷，而病人最後還是要為診斷付錢。那位病人當然不會知道那些額外的測試，然後還是會在時間到的時候接受治療。這也是一個在平常風平浪靜的時刻多榨點錢財的方法。

你可以設定診斷結束在任何等級都超過 100%，但是請注意過度診斷會造成你資源的額外負擔。如果病人被留在醫院很長一段時間，他或她可能會離開而不付錢。到時將造成財政和聲譽上的損害。

送工作人員休息（Sent Staff To Rest）掌控疲勞程度的臨界點，超過臨界點工作人員就會跑到休息室去休息。如果這裡設定的太低，你的工作人員會更機靈，不過卻會花較少的時間實際工作，他們會永遠在休息室，或在那裡進進出出。

如果你設定臨界點太高，則它們在工作崗位上會變得更疲憊，並且頻出錯誤，也會變得愈來愈不快樂。他們最後會要求加薪，甚至如果它們覺得較佔優勢的話，會提出辭職。

當你的工作人員並不主動積極地在自己的房間工作時，工作人員離開房間（Staff Leave Rooms）能切換是否你要他到其他需要他的技能的房間去。如果設為 No，工作人員會最有效率地工作，而且待在他的房間，除非它們正在使用工作人員室，或正要進去或出來。

## 杏林也瘋狂

缺點是如果你要採用這項政策，你就必須為每一間需要的房間雇用人員。如果某些房間不常使用，這樣會耗費頗多。這個選項最好用在較後面的等級，因為那時你可以擔負的起每間房間雇用至少一名醫生。如果工作人員離開房間設為 Yes，那麼要是別的地方需要，他就會離開他的房間。這樣的設定代表你可以雇用較少的人員，但是如果工作人員老是在各個房間轉來轉去，也會導致大排長龍、效率不彰。

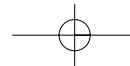
## 在銀行（At The Bank）



如果你需要更多的金錢，你可以去見銀行經理。現在借貸（Current Load）的選項可以讓你從銀行借點錢，並且向你收取利息。你可以在第 44 頁看到你為那筆款項的利息付出。



螢幕右方的保險（Insurance）按鈕顯示你的病人的保險公司如何付給你錢。有些病人會付現金，但是多數病人會要你寄帳單給保險公司。有些保險公司會花上比其他公司更多的時間來付款。用滑鼠左鍵按下它們的圖表來看看你的現金多久進來一次。







通貨膨脹率（ Inflation Rate ）會影響你為治療收取多少的費用，而利率則決定你付多少利息。

滑鼠左鍵按一下銀行經理，他會帶你進入狀態螢幕。在這裡你可以看到你的醫院的現金流向。會計師會喜歡這一頁，因為這讓他們感覺受重用。

滑鼠左鍵點選桌上的雜誌讓你回到城鎮地圖。

### 年度評價（ Yearly Appraisal ）

每年終了，你會看到分數排行，甚至獲得獎勵拿來嘲笑別人。你可以精確地看到這一年來你做的如何，並且對照電腦玩者。

### 名譽堂（ Hall of Fame ）



滑鼠左鍵按拇指向上的圖示來觀看前十名的玩者。

### 恥辱堂（ Hall of Shame ）

滑鼠左鍵按拇指向上的圖示來看看你做的多差。

### Awards



嘲笑時間到了！左鍵按下獎盃圖示來瀏覽你曾得過的證書，和擦亮這些青銅雕像。贏得獎勵會讓你的收入跟聲譽提升很多。

### 獲勝或失敗（ Win or Lose ）

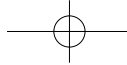
獲勝或失敗是由你如何達成該等級一開始的簡報中所設定的目標而來決定的。狀態螢幕會以百分比的方式告訴你有多接近獲勝的標準。



每一季的結束，你將被評審執行的如何。如果你已經滿足了所有的目標，你可以進入下一間醫院或待在原來的醫院。待在原醫院讓你提高你的分數和金錢。但是你必須通過所有的等級才能完成本遊戲。也必須為了獲勝盡力達成所有的標準，你必須避免達到任何簡報中也會提到的失敗標準。

如果你真的達到失敗標準，醜聞就會侵襲你的醫院。有許多可能的醜聞，但是你不喜歡知道它們是什麼，要是真的看到了就讓它待著吧。





## 使用選單列 (Using the Menu Bar)

除非你移動游標到上面，否則選單列就隱藏在螢幕頂端。你可以移動滑鼠游標到選單列上按下左鍵拖曳來啟動選單。

在檔案 (File) 選單下，你可以載入遊戲 (load)、儲存遊戲 (save)，或離開遊戲 (quit) (或按 Shift-ESC)。

在選項 (Option) 選單下，你可以改變聲音設定 (sound settings) 和音量 (volume)，切換播報員的聲音 (Announcer's Voice) 開或關，更改遊戲的速度 (speed of game)，從音樂盒面板 (Jukebox Panel) 中選擇音樂，設定自動儲存 (Autosaving) (每一個月自動儲存在第 8 欄)。

在顯示 (Display) 選單下，你可以切換從高解析度 (High-Res) 到低解析度 (Low-Res)，切換陰影 (Shadows) 的有無。這些會直接影響遊戲的速度。從圖表 (Charts) 選單，你可以處理事業螢幕，或重讀一次現在等級的簡報。

## 快速上手指導 (Quick Start Tutorial)

當你一開始啟動本遊戲，會看見一個碼錶位在控制面板的上方，他是一個建築計時器，好讓你在病人尚未來到醫院前有足夠的時間來構建你的醫院。你也可以隨時將醫院開幕，但是最好是好好把握這段時間來準備你的醫院。

首先，你的醫院需要一個接待處。按下控制面板上的裝飾走廊按鈕，隨即會出現裝飾走廊面板，按 “接待處 (Reception desk)” 一下以選定一個接待處。現在在選購物品鈕上點選以確認購買。

現在你手上拿著接待處，你可以利用滑鼠的右鍵來將他旋轉，如果將他移到無效區他會變成灰色，例如牆上。要將他放置則利用滑鼠的左鍵。

接著，你需要一個接待員來應付接連而來的病人，回到控制面板然後按下僱用工作人員鈕 (Hire Staff Button)，現在點一下位在面板下方的接待員肖像，將會出現可受雇的接待員名單，在面板的下方有兩個箭頭按鈕，可以

利用他們來檢視所有可受雇的接待員。

挑選一位有能力而且薪資合理的接待員，按下僱用鈕 (Hire)。然後按下診斷鈕 (Diagnosis) 來看看可供使用的診斷室。接著按一般醫師辦公室 (GP's Office)。

興建房間面板 (Build Room Panel) 現在會被編輯房間 / 物品面板 (Edit Room/Items Panel) 取代。在這個面板上，你會被要求放置一般醫師辦公室的藍圖。要決定將一般醫師辦公室放在哪裡，按著滑鼠左鍵然後將藍圖拖曳到醫院的地板來增加它的大小。最初，藍圖會是紅色的，那表示它還太小。繼續拖曳直到它變成藍色，然後放開。

如果你對於大小或位置不滿意，你可以按左鍵拖拉藍圖的邊緣，然後在藍圖中央按住滑鼠鍵移動藍圖。

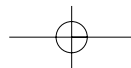
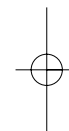
當你滿意你的一般醫師辦公室藍圖的大小及位置後，按下編輯房間 / 物品面板中的標記鈕。現在藍圖會變成實心，接下來就可以放置門。如果你將滑鼠在藍圖四周移動，你會看到一個指標門沿邊緣移動。決定好你要將門擺在哪裡之後，按左鍵放置它。如果門是紅色的，表示它在不合法的位置上，你不能放在那裡。

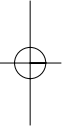
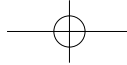
門放好了之後，你要建造窗戶。窗戶放置的方法和門一樣，你可以隨你所願放置多少窗戶都無所謂。要刪除窗戶，移動窗戶游標到你刪除的窗戶上按右鍵。用滑鼠左鍵按面板上的標記鈕一起完成藍圖。如果你不滿意藍圖中的任一元素，按面板上的打叉符號取消前一步驟。

現在你的房間已經穩固，而且有牆壁和地毯。每一間房間都要有內定的設備。譬如在一般醫師辦公室中要有一張桌子、一個檔案櫃，和一張病人的椅子。現在你會自動抓著桌子，如果桌子在不合法的位置上，它會呈現灰色。你可以按滑鼠右鍵旋轉桌子，按左鍵則放下桌子。

用同樣的方法放置檔案櫃跟病人的椅子。當你滿意房間的佈置了，就按下標記鈕讓房間開張營業。

你接下來的任務是雇用醫生。按下螢幕底端的雇用工作人員面板，然後按下醫生的圖案。你可以用下方的方向鈕來觀看所有可雇用的醫生。挑選一位有





合理的能力和薪資的醫生，然後按下信封按鈕雇用它。

現在你會抓著一位醫生，用跟放置接待員同樣的方法放置他。如果你將他放在走廊，他會走來走去等待病人進來醫院。如果你直接將他放在一般醫師辦公室，他會馬上在他的電腦上工作起來，當然也會開始疲倦。

現在你已經建立好醫院的基本元素，可以對虛弱的公眾開放了。按下建築計時器（Build Timer）的 GO 按鈕，計時器會消失，病人稍待就會進來。

你的醫生會看顧進來的病人，但是也許沒有辦法在一次的診療之內完全診斷他們。因此你會需要一間一般診斷室（General Diagnosis Room）來提供更進一步的診斷。要興建一間一般診斷室，按下興建房間（Build Room）鈕，移到面板上的診斷（Diagnosis）這一部份。選擇一般診斷室然後用跟興建一般醫生辦公室同樣的方法建造它。一般診斷室內定的設備物品是螢幕（Screen）和一般診斷機器（General Diagnosis Machine）。

一般診斷室需要一位醫生。你不須特地為診斷室雇用一位醫生，不過這仍然是個聰明的行為，因為只有一位醫生的話，他將會花費太多的時間在往返兩間房間上。就像之前說明的，用雇用工作人員鈕及面板來雇用醫生。除非被放在一般診斷室裡，否則當需要他的服務時，他會自己跑到那裡去。

為了治療更多的病人，你會需要建造一間藥房。打開興建房間面板，按下醫療（Treatment）。選擇藥房，然後跟一般醫生辦公室一樣將房間建立起來。如果你要為這個房間添加額外的設備，放置醫藥櫃（Medicine Cabinet）之後，按下編輯房間 / 物品面板下的額外物品（Extra Items）鈕。你可以選擇植物（plants）、滅火器（fire extinguishers）、暖爐（raditors）和儲藏箱（bins）。這些東西都能讓房間裡的人更快樂。額外物品可以被加入任何房間。

現在你需要雇用一名護士。使用雇用工作人員面板中雇用接待員或醫生同樣的方法即可雇用護士。挑選好一名護士之後，雇用她然後將她放下。

現在你的醫院已經有足夠的配備與人員來處理病人，治療那些需要藥物的人。




下一步是為你的病人提供走廊擺設物品（Corridor Furniture）。長椅（Benches）是最重要的物品，因為坐著病人會比較快樂。將它們放在房間外面或其他有用的地方。飲水機（Drink Machines）可以為病人解渴，而植物和滅火器能令他們更快樂。暖爐則能讓醫院中的每一個人更溫暖舒服。

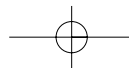
請注意你的植物需要澆水。你會需要打雜工的服務。你可以用雇用其他工作人員相同的方法來雇用他們。將他們放在走廊，他們不只會幫你澆水，還會讓你的醫院更整潔。

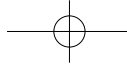
到現在，你的員工應該會開始疲倦。你需要建造一間工作人員室來讓他們放鬆一下。到興建房間面板裡選擇設施（Facilities），然後在工作人員室（Staff Room）上按一下，就跟以前一樣建造一間房間。請記住購買一些額外的物品可以同時讓更多的員工休息，並且提升他們疲勞的回復率。

你現在有一間全功能的醫院了。繼續玩下去你將會需要更多的房間來照顧更多病人和對付新的疾病。你會碰到更多的精神疾病和膨脹頭腦病的案例。它們需要一間精神醫療室（Psychiatry Room）外加一位有精神科資格的醫生。最後你或許也會想為你的病人提供廁所（設施）。

## 附錄A：員工與病人心情圖示

	員工	
	熱	工作人員過熱了。你可能放太多暖爐，或者鍋爐恆溫器故障了。在這種情況下，你什麼都沒法做只有等它自動修復。
	冷	不是工作人員需要更多的暖爐來取暖，就是鍋爐有毛病，你的暖爐暫時壞了。
	診斷完成	這個不用解釋了吧？





	病人需要更多辭職	這位病人會被自動送去做更進一步的診斷。
	工作人員正在等待病人	這位員工正厭煩地離開醫院。
	工作人員疲倦	這位員工很快就要到工作人員室去休息了。（如果你有興建的話，那就是了。）
	多談論正在	這名員工正準備看下一位病人。
	病人不需要更	你的員工已經嘗試過各種的可能的的方法診斷這名病人，但是仍然找不出她或他患了什麼疾病。
	病人	
	熱	病人很快就會跑去飲水機喝水。你可能放太多的暖爐，或者鍋爐恆溫器故障了。在這種情況下，你什麼都沒法做只有等它自動修復。
	冷	病人不是需要更多的暖爐來取暖，就是鍋爐有毛病，你的暖爐暫時壞了。
	口渴	病人會跑去飲水機喝水，如果你的醫院有的話。
	不快樂	病人需要某些照顧，譬如更多的刺激、飲水、廁衛設備，更溫和的氣溫、植物和滅火器，或者醫院要更乾淨一點。
	離開/厭煩	當病人不快樂持續很長一段時間，最後會變成這種狀態。
	病人已治癒	你的治療百分之百成功。病人會很快樂地離開醫院。
	病人未付錢	你收取的費用很明顯地設定的太高了，而你的病人

## 杏林也瘋狂

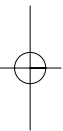
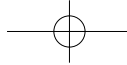
		雖然成功治癒了，但卻拒絕付費。
	病人正前往廁所	即使電腦裡的人物偶爾也需要解脫一下。
	傳染疾病	病人必須馬上獲得治療，而且很可能就要開始一場流行病。
	等待接種疫苗	流行病期間，病人已經感染傳染疾病，必須盡快接種疫苗。
	下一位等待治療	病人已經排到隊伍的最前頭。
	已接種疫苗	病人已及時接受疫苗接種，已經不對醫院造成流行病威脅。
	急診病患	病人在急診狀況中，必須馬上讓醫生瞧瞧。
	病人等待決定	你必須決定對他採取何種治療，一個彈出式圖示會出現給你所有可能的選擇。
	病人排隊中	病人正在排隊接受診斷或治療。這個圖示然表示病人很快樂。
	病人瀕死	這個圖示有四種變化描述病人有多接近死亡。這是你嘗試最後的治療或者送他們回家的機會。
	機器排定修理	當你指定打雜工去修理機器時，這個圖示就會出現。

## 發脾氣B：問題與解答

Q： 按鈕在螢幕底端閃爍著！

A： 有兩種可能。第一，教學課程可能開啟著。在這種情況，你可以跟





著教學課程做下去，或者結束教學開始遊戲。否則，你應該是看到研究畫面的按鈕正告訴你新研究已經完成，所以停止野蠻快來看看吧。

Q：設備沒法放進我剛剛建的房間。

A：如果重新安排設備沒法幫你，你的房間就太小了。你可以回到藍圖階段來改變大小。

建一間小於 4x4 方格的房間是不太聰明的做法，有些房間例如病房應該至少 6x6 個方格大。

Q：我有脹頭疾病的病人，但是他們不去脹氣室。

A：即使病人已經很明顯知道他們的疾病所在（例如頭腦膨脹），但他們還是需要被診斷。第一個要檢查的是你是否有足夠的一般醫師辦公室和一般診斷室。有些疾病不能在某些房間中診斷。

Q：我的醫院中有很多病人無所事事。

A：有可能是你的接待員要處理很多隊伍。你要建更多的服務台，雇用更多的接待員。也要檢查看看排隊隊伍的大小，特別是一般醫師辦公室，因為它們很快就會客滿。也有可能你沒有足夠的醫生來照顧四周，另外如果你有太多不應該空著的房間，去雇用更多的工作人員。

Q：我的病人都在嘔吐！

A：他們都很討厭看到你。你沒有雇用足夠的打雜工。如果你動作夠快雇用了更多的打雜工，他們就會把場面控制下來。要快速處理，抓起一隻直接放在嘔吐堆上，他很快就會清理乾淨。

Q：我要如何獲得更多聲譽？

A：聲譽是建立在個人治癒聲譽和價格、治癒病人的數目（也包括每種獨立的疾病）、死亡的數目、良好的診斷，以及其他的事情上。改進這些地方就會讓你獲得更多的聲譽

Q：我要如何提增醫院的價值？



A：這是你的醫院具體的價值，它是建立在你的醫院大小、房間數目、設備、工作人員數目，以及你的醫院能處理的病人人數。改進這些地方就會讓你的醫院價值提高。

Q：我的植物都奄奄一息了！

A：植物需要打雜工澆水。你不用命令他們去澆水，但是澆水會花掉清理垃圾的寶貴時間。雇用更多的打雜工或者改變他們工作的優先順序。

Q：為什麼有些員工會走出醫院，我又沒開除他們！

A：如果工作人員感到厭煩，他們就會辭職，彈出式圖示會出現。如果一個月後你沒用滑鼠左鍵點一下這個圖示，這個圖示就會消失，然後他就會走出醫院。你可以看到某位員工是否正在辭職，因為他們的頭上會出現一個特殊的圖示。有可能在你的政策畫面上的休息等級設的太嚴苛了。以後你可能要注意一下工作人員管理這一部份。

Q：每件事都亂糟糟，我沒法處理啦！

A：抓緊！控制好你自己。多練習會讓你完美。有哪些按鈕你還沒按過的？你的藥品記錄簿都劃過了嗎？你建造房間的速度多快？你是什麼？人類還是老鼠？

## 指令參考卡

要捲動醫院視野，按方向鍵。

要設定放大鍵，移到你想放大的地方按 ALT+ 功能鍵。這樣會將你的放大位置記錄下來。要回到那個位置，按 CTRL+ 功能鍵。

要以每次五個的數目增加或減少走廊或額外物品的購買數量，按住 SHIFT 鍵同時增加或減少你要買的東西。要一次增加或減少十個按住 CTRL 鍵。

要快速儲存你的遊戲按 ALT-S。要快速回復你在快速儲存欄存的遊戲按 ALT-L。



要暫停 / 回復遊戲按 P。

要離開遊戲回到你的作業系統按 SHIFT-Q。

要改變遊戲速度為最慢 (slowest)、慢 (slow)、正常 (normal)、最大 (max) 或 “再增加一點速度” (and then some more)，按 1,2,3,4 或 5。  
(要將你的醫院加速到 “再增加一點速度”，按住 W。)

功能 鍵

F1 敘述 螢幕

F2 記錄 簿

F3 政策 螢幕

F4 研究 螢幕 (醫院必須先有研究室)

F5 圖表 螢幕

F6 工作人員 螢幕

F7 銀行 經理

F8 狀態 螢幕